

**LAPORAN AKHIR TAHUN
PENELITIAN PNBP PPs UNM**



**PENINGKATAN MINAT TERHADAP MATA KULIAH PENDIDIKAN
JASMANI MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANIMASI GIFT**

Ketua/Anggota Tim

Dr. Joni Muis, M.Pd, NIDN 0010057610

Dr. Wahyudin, M.Pd, NIDN 0006067909

Dibiayai Oleh

DIPA Universitas Negeri Makassar

Nomor: SP DIPA-042.01:2.400964/2016, tanggal 7 Desember 2015

Sesuai Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Makassar

Nomor: 4687/UN36/LT/2016 tanggal 14 Oktober 2016

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
NOVEMBER 2016**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Peningkatan Minat Terhadap Mata Kuliah Pendidikan Jasmani Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Gift

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Dr. Joni Muis, M.Pd
- b. NIDN : 0010057610
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- e. Nomor HP : 085242740140
- f. Alamat Surel : joni_muis@yahoo.co.id

Anggota peneliti

- a. Nama Lengkap : Dr. Wahyudin, M.Pd.
- b. NIDN : 0006067909
- c. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Makassar

Biaya penelitian yang disetujui : Rp. 27.500.000.- (dua puluh tujuh juta lima ratus ribu rupiah)


Mengetahui,
Direktur PPs UNM


Prof. Dr. Jasruddin, M.Si
NIP. 19641222 199103 1 002

Makassar, 6 November 2016
Ketua Peneliti,


Dr. Joni Muis, S.Pd., M.Pd
NIP. 19760510 200501 1 001

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian UNM


Prof. Dr. H. Jufri, M.Pd
NIP. 19591231 198503 1 001

RINGKASAN

Peningkatan Minat Terhadap Mata Kuliah Pendidikan Jasmani Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Gift

Pendahuluan

Salah satu penyebab utama rendahnya aktivitas dan hasil belajar bagi mahasiswa pada umumnya adalah kurangnya minat dan perhatian terhadap mata kuliah tertentu. Hal ini tentu saja disebabkan oleh berbagai faktor antara lain : sifat matakuliah, pemahaman nilai fungsi dari mata kuliah, potensi dasar yang kurang dimiliki terhadap mata kuliah tersebut, metode pembelajaran yang membosankan, kurangnya motivasi dari dosen pengampu mata kuliah, dan sebagainya. Berdasarkan hasil pengamatan selama calon peneliti mengampu mata kuliah Pendidikan Jasmani di PGSD UNM UPP Parepare, terdapat fluktuasi minat mahasiswa yang pasang surut dalam proses pembelajaran mata kuliah tersebut. Kenyataan konkret yang terjadi selama mengampu mata kuliah inilah yang merangsang peneliti untuk menerapkan penggunaan media audio visual berbasis animasi dalam meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar pada mata kuliah pendidikan jasmani. Perencanaan penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang tentu saja tidak semua kelemahan dapat diatasi dengan rencana penelitian ini, akan tetapi dapat menjadi langkah awal untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, kreatif dan aktif tanpa berorientasi pada hasil belajar semata. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penggunaan media gambar animasi (CD pembelajaran) Pendidikan Jasmani SD yang dikemas ke dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi berpijak pada model *ASSURE* terhadap minat belajar mahasiswa PGSD FIP UNM Kampus Parepare?

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yang didasari oleh keinginan untuk mengetahui gejala-gejala psikologis-afektif mahasiswa di saat dan setelah mengikuti pembelajaran berbasis media gambar animasi. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada mahasiswa Semester III tahun akademik 2015/2016. Ada tiga tahapan utama dalam pelaksanaan penelitian ini yakni perencanaan, kegiatan inti dan penilaian. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Prosedur penelitian ini meliputi 1) pembuatan kisi-kisi angket minat belajar, 2) penyusunan alat pengumpulan data, 3) triangulasi dan verifikasi data, 4) pengumpulan data, dan pengolahan analisis data

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I yaitu pada hari kamis tanggal 6 Oktober 2016. Dan dilanjutkan siklus II pada hari kamis 13 Oktober 2016, Pelaksanaan siklus II dengan menggunakan media animasi berbasis gift model *ASSURE*, Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu: 1). *Analyze Learners*, 2). *States Objectives*, 3). *Select Methods, Media, and Material*, 4). *Utilize Media and materials*, 5). *Require Learner Participation*, 6). *Evaluate and Revise*.

Berdasarkan analisis baik pada Siklus I maupun Siklus II di atas dapat diketahui bahwa aktivitas mahasiswa pada pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Secara terperinci peningkatan aktivitas belajar siswa tersebut akan nampak pada tabel berikut ini:

Tabel. Daftar Persentase Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Persentase
1	Siklus I	65,71 %
2	Siklus II	85,71 %

Berdasarkan hasil analisis ada peningkatan yang cukup berarti. Pada Siklus II, mahasiswa yang memiliki kemampuan pembelajaran kualifikasi rendah mengalami penurunan yakni dari 17,14 % menjadi 0%. Sedangkan mahasiswa yang berkualifikasi sedang juga mengalami penurunan dari 65,71 % menjadi 14,29 %. mahasiswa yang memiliki kualifikasi tinggi naik lebih tinggi dengan peningkatan sebesar 68,57 % dari Siklus I hanya 17,14 % menjadi 85,71 % pada Siklus II. Hal ini berarti bahwa dengan penggunaan media gambar animasi berbasis gift dengan model *ASSURE* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel. Persentase Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Kualifikasi			
		Kurang Sekali	Kurang	Sedang	Tinggi
1	Siklus I	-	17,14 %	65,71 %	17,14 %
2	Siklus II	-	-	14,29 %	85,71 %

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa penggunaan media gambar animasi dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam memahami materi tentang Penjaskes. Hal ini dapat terlihat dari hasil yang mencapai posttest 85,71 %. Demikian juga hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada kemampuan memahami materi tentang penjaskes setelah dilaksanakan perlakuan. Dengan demikian media gambar animasi efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar khususnya mata kuliah Penjaskes.

PRAKATA

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan penelitian yang berjudul: “Peningkatan Minat Terhadap Mata Kuliah Pendidikan Jasmani Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Gift”, yang merupakan laporan akhir penelitian PNBP pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.

Penulis menyadari bahwa laporan ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Rektor Universitas Negeri Makassar, Prof. Dr. Husain Syam, M.TP dan Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, Prof. Dr. Jasruddin, Msi, dan Ketua Lembaga Penelitian UNM, Prof. Dr. Jufri, M.Pd, beserta segenap jajarannya yang berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dan pengembangan institusi di lingkup UNM melalui penelitian dosen pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Tak lupa penulis berterima kasih kepada Dekan FIP UNM Dr. Abdullah, M.Pd yang telah menaruh simpati dan bantuan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

Terima kasih penulis sampaikan kepada Ketua Prodi PGSD FIP UNM Ahmad Syawaluddin, S.Kom.,M.Pd, Ketua UPP, serta mahasiswa atas segala bantuan dan kerja sama selama proses pengumpulan data penelitian berlangsung.

Mudah-mudahan laporan penelitian ini dapat memberi sumbangsih dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, khususnya pada Prodi PGSD FIP UNM.

Makassar, Oktober 2016

Penulis,

Dr. Joni Muis, M.Pd

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	19
BAB 4 METODE PENELITIAN	20
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN	22
BAB 6 RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	43
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN-LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

5.1.	Hasil Angket Aspek kreatif	23
5.2.	Hasil Angket Aspek efektif	24
5.3.	Hasil Angket Aspek efesien	24
5.4.	Hasil Angket Aspek kreatifitas	25
5.5.	Hasil Observasi Mahasiswa siklus I Penggunaan Media Animasi	29
5.6.	Persentase Pembelajaran Mahasiswa Dengan Media Animasi Siklus I	30
5.7.	Daftar Persentase Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Penjaskes	31
5.8.	Hasil Observasi Mahasiswa siklus II Penggunaan Media Animasi Dengan Model <i>ASSURE</i>	37
5.9.	Persentase Pembelajaran Siklus II	39
5.10.	Persentase Minat Terhadap Pembelajaran Penjaskes Siklus II	39
5.11.	Persentase Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II	41
5.12.	Persentase Pembelajaran Siklus I dan Siklus II	43
5.13.	Persentase Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Penjaskes	44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu penyebab utama rendahnya aktivitas dan hasil belajar bagi mahasiswa pada umumnya adalah kurangnya minat dan perhatian terhadap mata kuliah tertentu. Hal ini tentu saja disebabkan oleh berbagai faktor antara lain : sifat matakuliah, pemahaman nilai fungsi dari mata kuliah, potensi dasar yang kurang dimiliki terhadap mata kuliah tersebut, metode pembelajaran yang membosankan, kurangnya motivasi dari dosen pengampu mata kuliah, dan sebagainya.

Penerapan strategi pembelajaran yang kurang tepat dapat mengakibatkan kualitas pembelajaran tidak dapat tercapai sebagaimana yang direncanakan. Media pembelajaran merupakan langkah strategis yang dapat ditempuh dalam rangka meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah tertentu terutama mata kuliah yang mengedepankan aspek psikomotor yang memerlukan peragaan peragaan dan demonstrasi serta contoh-contoh konkrit sebagaimana yang tertuan dalam konsep pembelajaran.

Media dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan cara dua arah yaitu sebagai alat bantu mengajar atau yang sering disebut *dependent media* seperti contoh gambar, foto atau transparansi untuk menerangkan sesuatu, dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh mahasiswa yang sering disebut *independent media* contoh radio, TV, video, film.

Menurut Arsyad (2006) media pembelajaran dapat memenuhi tiga (3) fungsi utama apabila digunakan untuk perorangan, kelompok atau pendengar yang besar jumlahnya yaitu :

- a. Memotivasi minat atau tindakan,
- b. Menyajikan informasi,
- c. Memberi instruksi.

Disamping itu media juga mempunyai manfaat di antaranya:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan bermakna sehingga dapat lebih dipahami oleh mahasiswa serta memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode belajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga peserta belajar tidak bosan dan dosen tidak kehabisan tenaga.

Peserta belajar dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari dosen, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Berdasarkan hasil pengamatan selama calon peneliti mengampu mata kuliah Pendidikan Jasmani di PGSD UNM UPP Parepare, terdapat fluktuasi minat mahasiswa yang pasang surut dalam proses pembelajaran mata kuliah tersebut. Kenyataan konkret yang terjadi selama mengampu mata kuliah inilah yang merangsang peneliti untuk menerapkan penggunaan media audio visual berbasis

animasi dalam meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar pada mata kuliah pendidikan jasmani. Perencanaan penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang tentu saja tidak semua kelemahan dapat diatasi dengan rencana penelitian ini, akan tetapi dapat menjadi langkah awal untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, kreatif dan aktif tanpa berorientasi pada hasil belajar semata.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penggunaan media gambar animasi (CD pembelajaran) Pendidikan Jasmani SD yang dikemas ke dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi berpijak pada model *ASSURE* terhadap minat belajar mahasiswa PGSD FIP UNM Kampus Parepare?

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penggunaan Media Visual Berbasis Animasi sebagai strategi pembelajaran

Proses pembelajaran menggunakan media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran penjas yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Menurut (Hallas and Manvell 1973). Kata animasi berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar “to anime“ di dalam kamus Indonesia inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Sebenarnya, sejak jaman dulu, manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih. Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti celeng, bison atau kuda, digambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk

Menurut Salim (2003: 1), animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (morphing). Suheri (2006: 28) mengatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang

diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sedangkan menurut Tay, “animasi sebenarnya objek yang bergerak melintasi atau bergerak kedalam atau keluar layar; bola dunia yang memutar; mobil yang melaju sepanjang jalan raya, binatang kecil yang merayap dibawah tumpukan disket, sampai video bergerak quicktime dan AVI menjadi satu kesatuan yang umum, animasi merupakan sumber utama untuk aksi dinamis dalam presentasi sebuah media.” (Setyaningsih, 2012: 6).

Suheri (2006: 29) juga mengatakan bahwa animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja.

Menurut (Utami, D. 2007). Media animasi adalah media yang cukup menarik digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar namun pasti ada kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media animasi tersebut sebagai sebuah karakteristik dari media animasi itu sendiri. Dari sumber yang ada, ada beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media animasi yaitu :

1. Media animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah untuk ditanyakan ke dalam pikiran pelajar dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.

2. Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik di banding penggunaan media yang lain. Pelajar juga memberikan ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik di banding media yang bersifat statik.
3. Animasi digital juga mampu di gunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan dimana perkiraan sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan atau mungkin melibatkan biaya yang tinggi.
4. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya akan membantu dalam proses mengurangkan beban kognitif pelajar dalam menerima sesuatu materi pelajaran atau pesan yang ingin di sampaikan oleh para pendidik.
5. Persembahan secara visual dan dinamik yang di sediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

Kelemahan media animasi membutuhkan peralatan yang khusus. Materi dan bahan untuk animasi sulit untuk di rubah jika sewaktu-waktu dapat kekeliruan atau informasi yang ada di dalamnya, sulit untuk di tambahkan untuk menarik perhatian siswa jika di gunakan secara tepat, tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang di sampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.

B. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi dengan Minat Belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Mudhoffir dalam bukunya yang berjudul prinsip-prinsip *pengelolaan pusat sumber belajar* (1992) menyebutkan bahwa “sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar”.

Belajar mengajar adalah sumber suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk dikonsumsi oleh setiap anak didik. Nilai-nilai itu tidak datang dengan sendirinya, tetapi terambil dari berbagai sumber. Sumber belajar yang sesungguhnya banyak sekali terdapat di manamana, di sekolah, di halaman, di pusat kota, dan sebagainya. Dalam buku Syaiful Bahri Djamarah, Udin Saripuddin dan Winataputra mengelompokkan sumber-sumber belajar menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku atau perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Karena itu, sumber belajar adalah “segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat di mana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang”.

Dalam hal-hal tertentu media berfungsi mengatur langkah-langkah kemajuan serta memberikan umpan balik. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut :

- a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik
- b. Media dapat mengatasi ruang kelas. Dalam hal ini media membantu kesukaran suatu terhadap objek yang terlalu besar atau kecil dan terlalu cepat atau lambat
- c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antar peserta didik dengan lingkungan
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamat. Pengamatan yang dilakukan peserta didik dapat dilakukan secara bersama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki kemampuan untuk menyajikan peristiwa yang kompleks dan rumit menjadi lebih sistematis dan sederhana, meningkatkan daya tarik, perhatian pembelajaran, dan meningkatkan sistematika pembelajaran.

C. Model ASSURE

Model ASSURE merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Menurut Heinich et al (2005) model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

Analyze Learners

Analisis siswa : langkah pertama dalam perencanaan untuk mengetahui dan menganalisis siswa sehingga bisa diasosiasikan hasil belajarnya nanti, yang lebih penting diperhatikan adalah (1) karakteristik umum, (2) kemampuan khusus, (3) gaya belajar

States Objectives

Langkah selanjutnya menentukan standard an tujuannya sespesifik mungkin. Disini sangat penting memulai pelajaran dengan menyusun kurikulum dan teknologi (nets for students) disesuaikan dengan menyusun kurikulum daerah berdasarkan kurikulum nasional.

Select Methods, Media, and Material

Pemilihan strategi, media, dan materi: pada langkah ini guru melakukan pemilihan strategi yang tepat, media yang cocok dan materi yang relevan dengan tujuan yang hendak dicapai

Utilize Media and materials

Penggunaan teknologi, media dan materi; dalm step ini seorang guru menggunakan teknologi, media dan materi membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya, ada 5 proses yang dilalui yaitu;

1. Preview ; teknologi, media, materi
2. Prepare ; persiapan teknologi, media dan materi
3. Prepare ; lingkungan
4. Prepare ; student
5. Provide ; melengkapi dengan kegiatan siswa

Require Learner Participation

Merangsang partisipasi siswa, hal ini bertujuan agar kondisi belajar siswa dapat terkendali. Di sini diharapkan ada kegiatan yang membuat mereka bisa mempraktekkan pengetahuan atau keahlian baru yang disajikan sehingga siswa dapat mengekspresikan kembali semua yang dimilikinya. Praktek-praktek yang bisa dilakukan seperti: cek sendiri, pengajaran berdasarkan komputer, kegiatan berinternet, kegiatan kelompok

Evaluate and Revise

Evaluasi dan perbaikan; setelah langkah semua yang di atas guru harus mengevaluasi semua kegiatan tersebut. Bagaimana dampaknya terhadap siswa. Evaluasi ini tidak saja menilai seberapa besar pencapaian tujuan pembelajaran namun juga keseluruhan proses pembelajaran itu (penggunaan teknologi dan media) kalau tidak ada yang tercapai kita perlu mengadakan perbaikan agar lebih baik

1. Analisis Pelajar

Menurut Heinich et al (2005) jika sebuah media pembelajaran akan digunakan secara baik dan disesuaikan dengan ciri-ciri pelajar, isi dari pelajaran yang akan dibuatkan medianya, media dan bahan pelajaran itu sendiri. Lebih lanjut Heinich, 2005 menyatakan sukar untuk menganalisis semua ciri pelajar yang ada, namun ada tiga hal penting dapat dilakukan untuk mengenal pelajar sesuai berdasarkan ciri-ciri umum, keterampilan awal khusus dan gaya belajar

2. Menyatakan Tujuan

Menyatakan tujuan adalah tahapan ketika menentukan tujuan pembelajaran baik berdasarkan buku atau kurikulum. Tujuan pembelajaran akan

menginformasikan apakah yang sudah dipelajari anak dari pengajaran yang dijalankan. Menyatakan tujuan harus difokuskan kepada pengetahuan, kemahiran, dan sikap yang baru untuk dipelajari. Tujuan yang baik , yaitu yang jelas, terukur, operasional, tidak mudah untuk dirumuskan oleh guru, diperlukan latihan, penelaahan terhadap kurikulum dan pengalaman saat melakukan pembelajaran di kelas. Berikut pertimbangan dalam menetapkan tujuan

a. Learner Oriented

Dalam merumuskan tujuan harus selalu berpatokan pada perilaku siswa, dan bukan perilaku siswa. Sehingga dalam perumusannya kata-kata siswa secara eksplisit dituliskan. Perilaku yang diharapkan dicapai harus mungkin dapat dilakukan siswa dan bukan perilaku yang tidak mungkin dialkukan siswa. Tujuan itu berorientasi pada hasil, sehingga secara kuantitas dapat diukur

b. Operasional

Perumusan tujuan harus dibuat secara spesifik dan iperasional sehingga mudah untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Tujuan yang sepsifik ini terkait dengan penggunaan kata kerja. Berikut rumusan tujuan pembelajaran dengan rumus ABCD

A	<p>Audience</p> <p>Artinya sasaran sebagai pembelajar yang perlu dijelaskan secara spesifik agar jelas untuk siapa tujuan tersebut diberikan</p>
B	<p>Behaviour</p> <p>Adalah perilaku spesifik yang diharapkan</p>

	dilakukan atau dimunculkan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Dirumuskan dengan kata kerja misalnya: menjelaskan, menyebutkan, merinci, dan sebagainya
C	Conditioning Yaitu keadaan yang harus dipenuhi atau dikerjakan misalnya dengan benar, dengan menggunakan kalkulator dan sebagainya
D	Degree Merupakan batas minimal tingkat keberhasilan terendah yang harus dipenuhi dalam mencapai perilaku yang diharapkan. Misalnya, empat jenis, 3 buah, minimal 80% dan sebagainya

c. Perumusan materi

Materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria-kriteria tertentu

3. Pemilihan Metode, media dan bahan

Heinich et al. (2005) menyatakan ada tiga hal penting dalam pemilihan metode, bahan dan media yaitu menentukan metode yang sesuai dengan tugas pembelajaran, dilanjutkan dengan memilih media yang sesuai untuk melaksanakan media yang dipilih, dan langkah terakhir adalah memilih dan atau mendesain media yang telah ditentukan.

4. Penggunaan Media dan bahan

Menurut Heinich et al (2005) terdapat lima langkah bagi penggunaan media yang baik yaitu, preview bahan, sediakan bahan, sedikan persekitaran, pelajar dan pengalaman pembelajaran.

5. Partisipasi Pelajar di dalam kelas

Sebelum pelajar dinilai secara formal, pelajar perlu dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran seperti memecahkan masalah, simulasi, kuis atau presentasi.

6. Penilaian dan Revisi

Sebuah media pembelajaran yang telah siap perlu dinilai untuk menguji keberkesanan dan impak pembelajaran. Penilaian yang dimaksud melibatkan beberapa aspek diantaranya menilai pencapaian pelajar, pembelajaran yang dihasilkan, memilih metode dan media, kualitas media, penggunaan guru dan penggunaan pelajar.

D. Manfaat ASSURE Model Dalam Pembelajaran

Model ASSURE dicetuskan oleh Heinich, dkk. Sejak tahun 1980-an, dan terus dikembangkan oleh Smaldino, dkk. Hingga sekarang (Dewi Salma Prawiradilaga, 2007). Satu hal yang perlu dicermati dari model ASSURE ini, walaupun berorientasi pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), model ini tidak menyebutkan strategi pembelajaran secara eksplisit. Strategi pembelajaran dikembangkan melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta peserta didik di kelas. Manfaat dari model ASSURE, yaitu (Dewi Salma Prawiradilaga, 2007) :

1. Sederhana, relatif mudah untuk diterapkan.
2. Karena sederhana, maka dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar.
3. Komponen KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) lengkap.
4. Peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan untuk KBM.

E. Minat Belajar

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut.

Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu (Winkel, 1984: 30). Adanya suatu ketertarikan yang sifatnya tetap di dalam diri subjek atau seseorang yang sedang mengalaminya atas suatu bidang atau hal tertentu dan adanya rasa senang terhadap bidang atau hal tersebut, sehingga seseorang mendalaminya.

Minat adalah kesadaran seseorang, bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau suatu situasi mengandung sangkut-paut dengan dirinya (Witherington, 1983: 135), merupakan suatu kesadaran yang ada pada diri seseorang tentang hubungan dirinya dengan segala sesuatu yang ada di luar dirinya. Hal-hal yang ada diluar diri seseorang, meskipun tidak menjadi satu, tetapi dapat berhubungan

satu dengan yang lain karena adanya kepentingan atau kebutuhan yang bersifat mengikat.

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan tersebut. Dalam diri manusia terdapat dorongan-dorongan (motif-motif) yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar, motif menggunakan dan menyelidiki dunia luar (*manipulate and exploring motives*). Dari manipulasi dan eksplorasi yang dilakukan terhadap dunia luar itu, lama-kelamaan timbullah minat terhadap sesuatu tersebut. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik (Purwanto, 2007: 56). Minat, mampu memberikan dorongan kepada seseorang untuk berinteraksi dengan dunia luar yang sekiranya menarik untuk diketahui, menjadikannya memiliki semangat tinggi untuk mengetahui sesuatu yang telah menarik hatinya.

Minat bukanlah merupakan sesuatu yang dimiliki oleh seseorang begitu saja, melainkan merupakan sesuatu yang dapat dikembangkan (Singer, 1991: 93). Minat yang telah ada dalam diri seseorang bukanlah ada dengan sendirinya, namun ada karena adanya pengalaman dan usaha untuk mengembangkannya.

Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah (Dalyono, 1996: 56-57). Dalam usaha untuk memperoleh sesuatu, diperlukan adanya minat. Besar

kecilnya minat yang dimiliki akan sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan diperoleh.

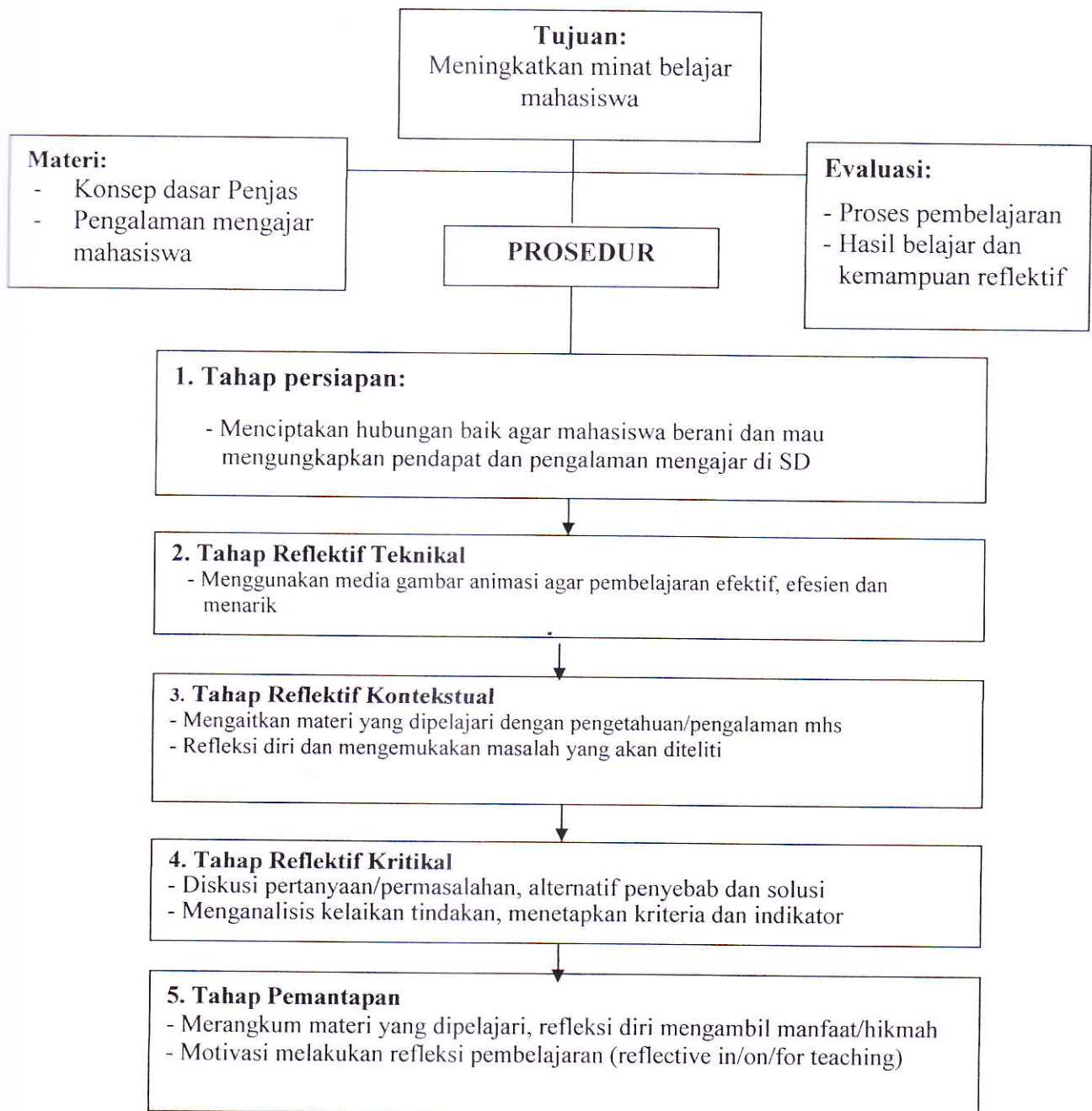
Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibbin, 2011: 152). Minat merupakan suatu dorongan yang kuat dalam diri seseorang terhadap sesuatu.

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2007: 121). Minat dapat timbul dengan sendirinya, yang ditengarai dengan adanya rasa suka terhadap sesuatu. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya (Djaali, 2007: 121). Adanya hubungan seseorang dengan sesuatu di luar dirinya, dapat menimbulkan rasa ketertarikan, sehingga tercipta adanya penerimaan. Dekat maupun tidak hubungan tersebut akan mempengaruhi besar kecilnya minat yang ada.

Minat adalah gejala psikologis yang menunjukkan bahwa minat adanya pengertian subjek terhadap objek yang menjadi sasaran karena objek tersebut menarik perhatian dan menimbulkan perasaan senang sehingga cenderung kepada objek tersebut (Admin, 2010). Adanya ketertarikan seseorang terhadap sesuatu karena sesuatu tersebut mampu menimbulkan perasaan senang.

B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan sebelumnya maka kerangka konseptual divisualisasikan sebagai berikut:.



Gambar 2.1. Kerangka konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapatnya perbedaan yang signifikan minat mahasiswa belajar penjas sebelum dan sesudah menggunakan media gambar animasi berbasis gift

Hipotesis nol akan ditolak jika pencapaian mahasiswa dalam nilai $t_{\text{observasi}}$ lebih besar dari nilai t kritik dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk tes satu ekor dengan derajat kebebasan $(df) = n - 1$.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT

A. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani dan menganalisis respon mahasiswa pada saat proses pembelajaran menggunakan media berbasis animasi gift. Produk penelitian ini adalah 1) laporan hasil penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dan teori pemecahan masalah, 2) publikasi ilmiah melalui jurnal dan seminar.

B. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan tujuan penelitian maka urgensi penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar mahasiswa dengan menggunakan perangkat media pembelajaran berbasis animasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat menunjang dan memberi manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, dan sebagai generalisasi dari penelitian ini diharapkan mahasiswa/calon guru SD dapat menerapkan penggunaan media ini untuk peningkatan minat belajar siswa di sekolah.

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yang didasari oleh keinginan untuk mengetahui gejala-gejala psikologis-afektif mahasiswa di saat dan setelah mengikuti pembelajaran berbasis media gambar animasi. Pendekatan kualitatif memusatkan perhatian pada prinsip-prinsip umum yang mendasari perwujudan sebuah makna dari gejala-gejala sosial di dalam masyarakat. Objek analisis dalam pendekatan kualitatif adalah ‘makna dari gejala-gejala sosial dan budaya dengan menggunakan kebudayaan dari masyarakat bersangkutan untuk memperoleh gambaran mengenai kategorisasi tertentu’.

Penelitian ini mengenai media gambar animasi berbasis gift terhadap pengembangan minat mahasiswa ini adalah suatu penelitian kualitatif. Moleong menyimpulkan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada mahasiswa Semester III tahun akademik 2015/2016. Ada tiga tahapan utama dalam pelaksanaan penelitian ini yakni perencanaan, kegiatan inti dan penilaian. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

A. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini yaitu : Variabel bebas (*independent variable*) adalah penggunaan media gambar animasi berbasis gift. Penggunaan media dalam penelitian ini menggunakan model *ASSURE*, penelitian ini adalah pembelajaran yang di desain untuk mengarahkan mahasiswa menggunakan pengalamannya sebagai bahan pembelajaran. Tahapannya adalah; 1). *Analyze* (Analisis), 2). *State* (Menyatakan), 3). *Select* (Memilih), 4). *Utilyze* (Menggunakan), 5). *Response* (Respon) dan 6). *Evaluate* (Evaluasi)

Sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) adalah peningkatan minat belajar mahasiswa yaitu hasil *post test* yang diperoleh mahasiswa setelah diberikan perlakuan.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini meliputi 1) pembuatan kisi-kisi angket minat belajar, 2) penyusunan alat pengumpulan data, 3) triangulasi dan verifikasi data, 4) pengumpulan data, dan pengolahan analisis data

C. Instrument Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan format observasi dan angket minat belajar untuk menjaring data yang dibutuhkan berdasarkan kerangka pikir dan desain penelitian.

D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa kelas C.10 Angkatan 2015/2016 Prodi PGSD Kampus Parepare. Sampel diambil secara acak berjumlah 20 orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini data dikumpulkan dengan melakukan dua tahap yang diilustrasikan berikut ini:

1. Treatment

Pada tahap ini mahasiswa diberikan proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar animasi yang dilakukan dengan menggunakan tahapan model *ASSURE*.

3. Posttest

Pada tahap ini mahasiswa diberikan angket pernyataan.

E. Pengolahan dan Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik reduksi data dan pengelompokan data berdasarkan poin-poin dalam angket minat belajar, data observasi dan laporan hasil. Pengolahan dan analisis data menggunakan bantuan program SPSS 16.0 *for windows*

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, mahasiswa diberikan penjelasan mengenai media animasi model pembelajaran yang akan dilaluinya. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan-kesalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran.

Pada tahap ini, dijelaskan cara-cara pembelajaran, permainan, minat-minat yang harus dikembangkan sehingga mereka mampu dapat memahami materi pendidikan jasmani melalui media animasi berbasis gift.

Berikut ini adalah rangkuman hasil angket diperoleh sebelum pelaksanaan Siklus, adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Daftar Hasil Angket Aspek kreatif

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase	Keterangan
1.	Sangat setuju	18	51%	Angket
2	Setuju	11	31%	Angket
3	Tidak setuju	4	11%	Angket
4	Sangat tidak setuju	2	6%	Angket
		35		

Berdasarkan rangkuman hasil angket yang dilakukan pada mahasiswa kelas C.10 PGSD Kampus Parepare pada aspek kreatifitas menunjukkan bahwa mata pelajaran penjasokes apabila dilaksanakan dengan menggunakan media animasi gerak berbasis gift terbukti sebanyak 18 orang atau 51% menyatakan sangat setuju, sebanyak 11 orang mahasiswa atau 31% menyatakan setuju,

sebanyak 4 orang mahasiswa atau 11% menyatakan tidak setuju, sebanyak 2 orang mahasiswa atau 6% menyatakan setuju.

Tabel 4.2 Daftar Hasil Angket Aspek efektif

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase	Keterangan
1.	Sangat setuju	16	46%	Angket
2	Setuju	14	40%	Angket
3	Tidak setuju	4	11%	Angket
4	Sangat tidak setuju	1	3%	Angket
		35		

Berdasarkan rangkuman hasil angket yang dilakukan pada mahasiswa kelas C.10 PGSD Kampus Parepare pada aspek kreatifitas menunjukkan bahwa mata pelajaran penjaskes apabila dilaksanakan dengan menggunakan media animasi gerak berbasis gift terbukti sebanyak 16 orang atau 46% menyatakan sangat setuju, sebanyak 14 orang mahasiswa atau 40% menyatakan setuju, sebanyak 4 orang mahasiswa atau 11% menyatakan tidak setuju, sebanyak 1 orang mahasiswa atau 3% menyatakan sangat tidak setuju.

Tabel 4.3 Daftar Hasil Angket Aspek efesien

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase	Keterangan
1.	Sangat setuju	11	31%	Angket
2	Setuju	17	49%	Angket
3	Tidak setuju	5	14%	Angket
4	Sangat tidak setuju	2	6%	Angket
		35		

Berdasarkan rangkuman hasil angket yang dilakukan pada mahasiswa kelas C.10 PGSD Kampus Parepare pada aspek kreatifitas menunjukkan bahwa mata pelajaran penjaskes apabila dilaksanakan dengan menggunakan media gambar animasi berbasis gift terbukti sebanyak 11 orang atau 31% menyatakan sangat setuju, sebanyak 17 orang mahasiswa atau 49% menyatakan setuju,

sebanyak 5 orang mahasiswa atau 14% menyatakan tidak setuju, sebanyak 2 orang mahasiswa atau 6% menyatakan sangat tidak setuju.

Tabel 4.4 Daftar Hasil Angket Aspek kreatifitas

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase	Keterangan
1.	Sangat setuju	20	57%	Angket
2	Setuju	12	34%	Angket
3	Tidak setuju	3	9%	Angket
4	Sangat tidak setuju	0	0%	Angket
		35		

Berdasarkan rangkuman hasil angket yang dilakukan pada mahasiswa kelas C.10 PGSD Kampus Parepare pada aspek kreatifitas menunjukkan bahwa mata pelajaran penjaskes apabila dilaksanakan dengan menggunakan media gambar animasi berbasis gift terbukti sebanyak 20 orang atau 57% menyatakan sangat setuju, sebanyak 12 orang mahasiswa atau 34% menyatakan setuju, sebanyak 3 orang mahasiswa atau 9% menyatakan tidak setuju, dan tidak ada mahasiswa atau 0% menyatakan sangat tidak setuju.

B. Deskripsi Penelitian Siklus I

1. Perencanaan

Tindakan direncanakan dua kali pertemuan dengan materi permasalahan renang dan senam dalam pelaksanaan gerakan teknik dasar dan upaya penanggulangannya. Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilaksanakan oleh oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar yang akan dilaksanakan
- b. Membuat resume materi

- c. Membuat instrumen yang akan dipakai untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan instrumen pembelajaran menggunakan media gambar animasi berbasis gift selama proses pembelajaran berlangsung.
- d. Membuat instrumen observasi aktivitas pembelajaran guna untuk mengetahui bagaimana interaksi di kelas dengan menggunakan media gambar animasi model *ASSURE*.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada Pertemuan I yaitu pada hari Kamis tanggal 6 Oktober 2016. Wujud pelaksanaan dengan menggunakan model *ASSURE*, adalah sebagai berikut :

a. Pendahuluan (15 menit)

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dengan mengabsen mahasiswa, dilanjutkan dengan melakukan apersepsi yaitu dengan mengaitkan masalah teknik gerak dasar materi renang dan senam. Guna memotivasi mahasiswa dan untuk memfokuskan perhatian mahasiswa. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan menjelaskan aturan-aturan permainan pembelajaran dengan menggunakan model *ASSURE*.

b. Kegiatan Inti (55 menit)

Media Animasi Gerak berbasis gift ini dilaksanakan dengan menggunakan model *ASSURE* yang merupakan suatu model formulasi untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

- ***Analyze Learners***

langkah pertama dalam perencanaan untuk mengetahui dan menganalisis siswa sehingga bisa diasosiasikan hasil belajarnya nanti, yang lebih penting diperhatikan adalah (1) karakteristik umum, (2) kemampuan khusus, (3) gaya belajar

- ***States Objectives***

Langkah selanjutnya menentukan standard dan tujuannya sespesifik mungkin. Disini sangat penting memulai pelajaran dengan menyusun kurikulum dan teknologi (nets for students) disesuaikan dengan menyusun kurikulum daerah berdasarkan kurikulum nasional.

- ***Select Methods, Media, and Material***

Pemilihan strategi, media, dan materi: pada langkah ini guru melakukan pemilihan strategi yang tepat, media yang cocok dan materi yang relevan dengan tujuan yang hendak dicapai

- ***Utilize Media and materials***

Penggunaan teknologi, media dan materi; dalm step ini seorang guru menggunakan teknologi, media dan materi membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya, ada 5 proses yang dilalui yaitu;

1. Preview ; teknologi, media, materi
2. Prepare ; persiapan teknologi, media dan materi
3. Prepare ; lingkungan
4. Prepare ; student
5. Provide ; melengkapi dengan kegiatan siswa

- ***Require Learner Participation***

Merangsang pasrtisipasi siswa, hal ini bertujuan agar kondisi belajar siswa dapat terkendali. Di sini diharapkan ada kegiatan yang membuat mereka bisa mempraktekkan pengetahuan atau keahlian baru yang disajikan sehingga siswa dapat mengekspresikan kembali semua yang dimilikinya. Praktek-

prektek yang bisa dilakukan seperti: cek sendiri, pengajaran berdasarkan komputer, kegiatan berinternet, kegiatan kelompok

- ***Evaluate and Revise***

Evaluasi dan perbaikan: setelah langkah semua yang di atas dosen harus mengevaluasi semua kegiatan tersebut. Bagaimana dampaknya terhadap mahasiswa. Evaluasi ini tidak saja menilai seberapa besar pencapaian tujuan pembelajaran namun juga keseluruhan proses pembelajaran itu (penggunaan teknologi dan media) kalau tidak ada yang tercapai kita perlu mengadakan perbaikan agar lebih baik

c. Penutup (10 menit)

Tahap penutup pembelajaran bersama-sama mahasiswa membuat kesimpulan materi pelajaran, dilanjutkan dengan kegiatan refleksi dengan menanyakan kesan-kesan mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaluinya. memberikan penugasan kepada mahasiswa untuk mempelajari materi selanjutnya, sebagai bahan persiapan untuk pertemuan berikutnya.

3. Hasil Pengamatan (Observasi)

Hasil pengamatan pada Siklus I adalah sebagai berikut :

a. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, diamati dengan menggunakan lembar observasi terhadap aktivitas belajar pada saat mengamati, membuat pertanyaan dan jawaban serta mengaplikasikan gerakan secara cepat dan tepat.

Tabel 4.5. Daftar Hasil Observasi Mahasiswa siklus I Penggunaan Media Animasi

No	Fase	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Analisis pebelajar	<ul style="list-style-type: none"> - Karakteristik pebelajar sudah menyelesaikan materi gerakan teknik dasar - Membutuhkan pengetahuan awal yang telah diperoleh tentang gerakan teknik dasar - Membutuhkan perangkat media LCD 			√	√
2	Menentukan standar dan tujuan	<ul style="list-style-type: none"> - Setelah melakukan pembelajaran mampu mengoperasikan media animasi berbasis gift - Menggunakan informasi pengetahuan untuk pengetahuan baru 			√	√
3	Memilih strategi, teknologi, media dan materi	<ul style="list-style-type: none"> - Mendemonstrasikan materi penjas dengan gambar animasi - Memilih gambar animasi berbasis gift - Menyediakan bahan ajar sesuai dengan topik materi 		√	√	√
4	Menggunakan teknologi media dan materi	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan gambar animasi karikatur berbasis gift - Mengamati media animasi yang ditayangkan - Mencetak informasi materi 		√	√	√
5	Mengharuskan partisipasi pebelajar	<ul style="list-style-type: none"> - Kerjasama kelompok dalam menyelesaikan tugas - Berkompetisi dengan kelompok lain - Menganalisis rangkaian gerak pada tayangan 			√	√
6	Mengevaluasi dan merevisi	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran - Megelola informasi pada tahap pemilihan media - Praktek materi penjas yang sudah ditayangkan melalui 			√	√

	LCD				
	Jumlah	-	-	-	-
	Persentase	65,71 %			

Pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa tingkat pencapaian keaktifan mahasiswa mulai meningkat dengan kualitas baik yaitu sebesar 65,71 %.

b. Hasil Pengamatan Terhadap Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran diamati pada saat siswa mulai berkumpul dengan kelompoknya untuk berdiskusi dalam menyusun pertanyaan dan jawaban sampai pada kegiatan sesi kompetisi dengan kelompok lain. Kriteria penilaiannya berdasarkan indikator pembelajaran pada dengan menggunakan media gambar animasi gift. Adapun hasil dari pengamatan terhadap proses pembelajaran mahasiswa, nampak pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6. Persentase Pembelajaran Mahasiswa Dengan Media Animasi Siklus I

No	Kualifikasi	Jumlah Siswa	Persentase
1	Kurang Sekali	-	-
	Kurang	6	17,14
2	Sedang	23	65,71
3	Tinggi	6	17,14

Berdasarkan tabel 4.6 dapatlah diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa telah mampu bekerjasama dengan siswa lainnya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, meskipun dilihat dari kualifikasinya lebih banyak pada taraf sedang yaitu sebesar 65,71 %. Hal ini dimungkinkan karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media berbasis animasi dengan Model *ASSURE*, yang mana pada strategi ini mereka tidak hanya dituntut untuk menyelesaikan tugas pribadi tetapi juga mereka harus dapat bekerjasama, saling

membantu, dan mengkomunikasikannya dengan mahasiswa yang lain dalam kelompoknya.

c. Hasil Angket Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Penjaskes

Hasil angket siswa terhadap pembelajaran penjaskes dengan menggunakan media gambar animasi adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7. Daftar Persentase Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Penjaskes

No	Pernyataan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Kreatif	18	51%
2	Efektif	16	46 %
3	Efisien	11	31 %
4	Menarik	20	57 %

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa 51% mahasiswa merasa bersemangat untuk mengikuti pelajaran penjaskes pada aspek kreatif, dan 46% siswa merasa senang mengikuti pembelajaran penjaskes dengan menggunakan Model *ASSURE* pada aspek efektif. Siswa yang mengalami efisien dalam memahami materi 31% hal ini berarti sebagian besar siswa merasa lebih mudah untuk memahami materi penjaskes. Di samping itu, sebanyak 57% mahasiswa menyatakan bahwa menggunakan media animasi berbasis *gift* sangat menarik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena dengan penggunaan media dengan Model *ASSURE* mahasiswa bekerja secara bersama-sama sehingga mereka akan lebih mudah dalam menyelesaikan memahami teknik gerakan yang ditayangkan melalui *slide power point*.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, angket, dan dokumentasi hasil kerja mahasiswa pada Siklus I, diperoleh gambaran refleksi sebagai berikut :

a. Kelebihan

- 1) Siswa mulai antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil angket mahasiswa yakni sebesar 86,49 % , dan 78,38 % siswa menyatakan senang dengan pembelajaran dengan Model *ASSURE*.
- 2) Siswa mulai mampu bekerjasama dengan siswa lainnya dalam menyelesaikan tugas. Hasil angket menunjukkan 83,78% mahasiswa menyatakan bahwa bekerjasama dalam kelompok memberikan manfaat bagi dirinya.
- 3) Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (berpusat pada siswa / *student center*), bertindak sebagai fasilitator dan membimbing kegiatan mahasiswa. Siswa berusaha untuk mendapatkan dan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui kerjasama dalam kelompok, sehingga siswa merasa lebih mudah memahami materi.

b. Kekurangan

- 1) Perencanaan waktu yang kurang tepat. Pada Siklus I siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyusun pertanyaan dan jawaban, sehingga untuk sesi pembelajaran berikutnya serta kesimpulan materi kekurangan waktu.
- 2) Pertanyaan yang disusun oleh siswa masih banyak yang sama, sehingga tidak mencakup semua materi yang akan dipelajari, untuk guru perlu meningkatkan intensitas bimbingan pada saat siswa menyusun pertanyaan.

- 3) Dalam menjawab pertanyaan dari kelompok lain masih didominasi oleh beberapa siswa saja terutama pertanyaan yang tidak mampu dijawab oleh teman dalam kelompoknya. Ada beberapa siswa yang masih ragu-ragu / belum berani untuk menjawab yang diberikan oleh kelompok lain, meskipun sudah ada arahan untuk menjawab secara bergantian.
- 4) Pada tahap kompetisi menempel pernyataan pada papan konsep masih kacau mereka saling berebut untuk mendahului teman lainnya, karena siswa berusaha maju secara bersama-sama untuk menempelkannya.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan tersebut di atas, maka perlu ada tindak lanjut untuk perbaikan proses pembelajaran pada Siklus II.

C. Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Tindakan pada Siklus II direncanakan dua kali pertemuan. Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar yang akan dilaksanakan. Perbaikan perencanaan yang dilakukan pada Siklus II yaitu pada tahap pembagian waktu pada saat siswa menyusun pertanyaan-jawaban hanya dibatasi maksimal 10 menit serta tahap kompetisi masing-masing kelompok waktu yang harus mereka manfaatkan hanya 1 menit dan dilakukan secara bergantian untuk menghindari kekacauan yang mungkin akan terjadi.
- b. Membuat resume materi

- c. Membuat peta konsep dan lembar pernyataan yang akan ditempelkan pada peta konsep oleh mahasiswa pada sesi kompetisi. Selain peta konsep dan lembar pernyataan, guru juga harus menyiapkan lembar pertanyaan cadangan guna mengantisipasi apabila pertanyaan-jawaban yang disusun oleh siswa memiliki banyak kesamaan sehingga tidak semua materi dapat terangkum dalam pertanyaan-jawaban yang disusun oleh siswa.
- d. Membuat instrumen yang akan dipakai untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan instrumen pembelajaran kooperatif selama proses pembelajaran berlangsung.
- e. Membuat instrumen observasi aktivitas guru guna untuk mengetahui bagaimana guru mengajar di kelas dengan menggunakan Model *ASSURE*.
- f. Membuat aturan-aturan yang jelas dan tegas mengenai waktu tiap sesi yang harus ditaati oleh siswa, giliran kelompok dan siswa yang wajib menjawab pertanyaan dari kelompok lain, serta aturan giliran kelompok yang akan maju pada sesi kompetisi.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II yaitu pada hari Rabu tanggal 13 Oktober 2016. Pelaksanaan siklus II dengan menggunakan media animasi berbasis *gift model ASSURE*, adalah sebagai berikut :

a. Pendahuluan (15 menit)

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dengan mengabsen siswa, dilanjutkan dengan melakukan apersepsi yaitu dengan memberikan pertanyaan kepada mahasiswa tentang macam-macam teknik gerak dasar pada cabang

olahraga senam, Guna memotivasi dan memfokuskan perhatian tiap deret bangku dibagikan gambar masing-masing gerakan gaya kupu-kupu, dada dan bebas. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan menjelaskan serta mempertegas kembali aturan-aturan permainan pembelajaran dengan Model *ASSURE*,

b. Kegiatan Inti (55 menit)

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

- *Analyze Learners*

langkah pertama dalam perencanaan untuk mengetahui dan menganalisis siswa sehingga bisa diasosiasikan hasil belajarnya nanti, yang lebih penting diperhatikan adalah (1) karakteristik umum, (2) kemampuan khusus, (3) gaya belajar

- *States Objectives*

Langkah selanjutnya menentukan standard dan tujuannya sespesifik mungkin. Disini sangat penting memulai pelajaran dengan menyusun kurikulum dan teknologi (nets for students) disesuaikan dengan menyusun kurikulum daerah berdasarkan kurikulum nasional.

- *Select Methods, Media, and Material*

Pemilihan strategi, media, dan materi: pada langkah ini guru melakukan pemilihan strategi yang tepat, media yang cocok dan materi yang relevan dengan tujuan yang hendak dicapai

- *Utilize Media and materials*

Penggunaan teknologi, media dan materi; dalm step ini seorang guru menggunakan teknologi, media dan materi membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya, ada 5 proses yang dilalui yaitu;

a) Preview ; teknologi, media, materi

- b) Prepare ; persiapan teknologi, media dan materi
- c) Prepare ; lingkungan
- d) Prepare ; student
- e) Provide ; melengkapi dengan kegiatan siswa

- ***Require Learner Participation***

Merangsang partisipasi siswa, hal ini bertujuan agar kondisi belajar siswa dapat terkendali. Di sini diharapkan ada kegiatan yang membuat mereka bisa mempraktekkan pengetahuan atau keahlian baru yang disajikan sehingga siswa dapat mengekspresikan kembali semua yang dimilikinya. Praktek-prektek yang bisa dilakukan seperti: cek sendiri, pengajaran berdasarkan komputer, kegiatan berinternet, kegiatan kelompok

- ***Evaluate and Revise***

Evaluasi dan perbaikan; setelah langkah semua yang di atas guru harus mengevaluasi semua kegiatan tersebut. Bagaimana dampaknya terhadap siswa. Evaluasi ini tidak saja menilai seberapa besar pencapaian tujuan pembelajaran namun juga keseluruhan proses pembelajaran itu (penggunaan teknologi dan media) kalau tidak ada yang tercapai kita perlu mengadakan perbaikan agar lebih baik

Pada tahap ini kolaborator mengamati aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran baik observasi secara individu maupun kelompok, serta aktivitas dalam melaksanakan kegiatan belajar dan pembelajaran. Setelah kegiatan ini guru mengajak siswa untuk melakukan senam ringan sebagai pendinginan setelah melewati tahap kegiatan pembelajaran di atas, agar siap untuk melakukan sesi berikutnya.

c. Penutup (10 menit)

Tahap penutup pembelajaran guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan materi pelajaran, dilanjutkan dengan kegiatan refleksi dengan

menanyakan kesan-kesan siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaluinya. Guru memberikan penugasan kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya, sebagai bahan persiapan untuk pertemuan berikutnya. Sebagai akhir kegiatan pembelajaran siswa diajak bernyanyi bersama .

3. Hasil Pengamatan (Observasi)

Hasil pengamatan pada Siklus II adalah sebagai berikut :

a. Hasil Pengamatan Terhadap Aktivitas Siswa Pada Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, diamati dengan menggunakan lembar observasi terhadap aktivitas belajar siswa pada saat berdiskusi membuat pertanyaan dan jawaban dalam kelompok serta pada saat mereka saling bersaing untuk menempel lembar pernyataan pada peta konsep secara cepat dan tepat

Tabel 4.8 Daftar Hasil Observasi Mahasiswa siklus II Penggunaan Media Animasi Dengan Model ASSURE

No	Fase	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Analisis pebelajar	<div>- Karakteristik pebelajar sudah menyelesaikan materi gerakan teknik dasar</div> <div>- Membutuhkan pengetahuan awal yang telah diperoleh tentang-gerakan teknik dasar</div> <div>- Membutuhkan perangkat media LCD</div>			√	<div>√</div> <div>√</div>
2	Menentukan standar dan tujuan	<div>- Setelah melakukan pembelajaran mampu mengoperasikan media animasi berbasis gift</div> <div>- Menggunakan informasi pengetahuan untuk pengetahuan baru</div>			√	√

3	Memilih strategi, teknologi, media dan materi	<ul style="list-style-type: none"> - Mendemonstrasikan materi penjas dengan gambar animasi - Memilih gambar animasi berbasis gift - Menyediakan bahan ajar sesuai dengan topik materi 			√	
4	Menggunakan teknologi media dan materi	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan gambar animasi karikatur berbasis gift - Mengamati media animasi yang ditayangkan - Mencetak informasi materi 			√	√
5	Mengharuskan partisipasi pebelajar	<ul style="list-style-type: none"> - Kerjasama kelompok dalam menyelesaikan tugas - Berkompetisi dengan kelompok lain - Menganalisis rangkaian gerak pada tayangan 			√	√
6	Mengevaluasi dan merevisi	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran - Megelola informasi pada tahap pemilihan media - Praktek materi penjas yang sudah ditayangkan melalui LCD 			√	√
		Jumlah	-		30	5
		Persentase	85,71 %			

Pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa tingkat pencapaian keaktifan siswa meningkat dengan kualifikasi sangat baik, yang semula pada Siklus I sebesar 65.71, % menjadi pada Siklus II sebesar 85,71 %.

b. Hasil Pengamatan Terhadap Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran diamati pada saat mahasiswa mulai berkumpul dengan kelompoknya untuk berdiskusi dalam menyusun pertanyaan dan jawaban sampai pada kegiatan sesi kompetisi dengan kelompok lain. Kriteria penilaiannya berdasarkan indikator penggunaan media gambar animasi pada pembelajaran

dengan menggunakan model *ASSURE*. Adapun hasil dari pengamatan terhadap proses pembelajaran kooperatif siswa, nampak pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9. Persentase Pembelajaran Siklus II

No	Kualifikasi	Jumlah Siswa	Persentase
1	Kurang sekali	0	0
2	Kurang	0	0
3	Sedang	5	14,29
4	Tinggi	30	85,71

Berdasarkan tabel 4.9 dapatlah diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa telah mampu bekerjasama dengan siswa lainnya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, hal ini dilihat dari kualifikasinya lebih banyak pada taraf tinggi yaitu sebesar 71,43 %. Hal ini dimungkinkan karena mahasiswa sudah terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media berbasis animasi dengan Model *ASSURE*.

c. Hasil Angket Minat Siswa Terhadap Penggunaan Media Gambar Animasi

Hasil angket siswa terhadap pembelajaran penjaskes dengan Model *ASSURE* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.10. Persentase Minat Terhadap Pembelajaran Penjaskes Siklus II

No	Pernyataan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Kreatif	27	77%
2	Efektif	25	71 %
3	Efesien	22	63 %
4	Menarik	29	83 %

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa 77% mahasiswa merasa bersemangat untuk mengikuti pelajaran penjaskes pada aspek kreatif, dan 71% siswa merasa senang mengikuti pembelajaran penjaskes dangan menggunakan Model *ASSURE* pada aspek efektif. Siswa yang mengalami efesien dalam memahami materi 63%

hal ini berarti sebagian besar siswa merasa lebih mudah untuk memahami materi penjaskes. Di samping itu, sebanyak 83% mahasiswa menyatakan bahwa menggunakan media animasi berbasis gift sangat menarik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena dengan penggunaan media yang di variasikan dengan animasi gerak dengan Model *ASSURE* mahasiswa mengamati secara bersama-sama sehingga mereka akan lebih mudah dalam menyelesaikan memahami teknik gerakan yang ditayangkan melalui slide power point.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, angket siswa, dan dokumentasi hasil kerja siswa serta wawancara dengan siswa pada Siklus II, diperoleh gambaran refleksi sebagai berikut :

a. Kelebihan

- 1) Siswa lebih antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi siswa pada Siklus II yakni sebesar 91,89 %, dan 89,19 % siswa menyatakan senang dengan pembelajaran menggunakan media gambar animasi dengan Model *ASSURE*.
- 2) Kemampuan siswa untuk bekerjasama siswa semakin meningkat dalam menyelesaikan tugas dan siswa merasakan manfaat adanya kerjasama tersebut. Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan minat siswa terhadap manfaat kerjasama dalam kelompok, yakni sebesar 89,19 %.
- 3) Mahasiswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (berpusat pada siswa / *student center*), guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan membimbing kegiatan siswa. Siswa berusaha untuk mendapatkan dan

mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui kerjasama dalam kelompok, sehingga mereka lebih mudah memahami materi.

b. Kekurangan

Kekurangan yang masih nampak pada Siklus II adalah konsep gambar animasi tidak terlalu mendetail sampai pada sub gerakan teknik dasar pada cabang olahraga senam.

D. Diskripsi Antar Siklus

1. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan analisis baik pada Siklus I maupun Siklus II di atas dapat diketahui bahwa aktivitas mahasiswa pada pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Secara terperinci peningkatan aktivitas belajar siswa tersebut akan nampak pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11. Daftar Persentase Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Persentase
1	Siklus I	65,71 %
2	Siklus II	85,71 %

Berdasarkan tabel 4.11 di atas dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, yakni pada Siklus I sebesar 65,71 % dengan kualifikasi baik meningkat pada Siklus II sebesar 85,71 % dengan kualifikasi sangat baik, hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 20 %.

Peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu : 1) siswa sudah terbiasa dengan penggunaan media gambar animasi gift sehingga setiap siswa termotivasi

berperan aktif dalam setiap pembelajaran, 3) Guru dapat lebih intensif dalam membimbing dan memotivasi siswa.

Aktivitas belajar siswa ini meningkat tidak hanya nampak pada aktivitas fisik semata, seperti mengerjakan tugas guru dengan sebaik-baiknya, berdiskusi dengan siswa lain, berani menjawab pertanyaan maupun mananggapi jawaban, termasuk di dalamnya adalah perhatian terhadap materi semakin meningkat pula.

2. Hasil Pengamatan Terhadap Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran kooperatif diamati pada saat siswa mulai berkumpul dengan kelompoknya untuk berdiskusi dalam menyusun pertanyaan dan jawaban sampai pada kegiatan sesi kompetisi dengan kelompok lain, baik pada Siklus I dan Siklus II. Kriteria penilaiannya berdasarkan indikator penggunaan media animasi berbasis gift pada pembelajaran dengan menggunakan model *ASSURE*.

Berdasarkan hasil analisis ada peningkatan yang cukup berarti. Pada Siklus II, mahasiswa yang memiliki kemampuan pembelajaran kualifikasi rendah mengalami penurunan yakni dari 17,14 % menjadi 0%. Sedangkan mahasiswa yang berkualifikasi sedang juga mengalami penurunan dari 65,71 % menjadi 14,29 %. mahasiswa yang memiliki kualifikasi tinggi naik lebih tinggi dengan peningkatan sebesar 68,57 % dari Siklus I hanya 17,14 % menjadi 85,71 % pada Siklus II. Hal ini berarti bahwa dengan penggunaan media gambar animasi berbasis gift dengan model *ASSURE* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.12 di bawah ini.

Tabel 4.12. Persentase Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Kualifikasi			
		Kurang Sekali	Kurang	Sedang	Tinggi
1	Siklus I	-	17,14 %	65,71 %	17,14 %
2	Siklus II	-	-	14,29 %	85,71 %

1. Hasil Angket Penggunaan Media Gambar Animasi Gift

Minat mahasiswa terhadap pembelajaran penjaskes menggunakan media gambar animasi berbasis gift dengan model *ASSURE* pada umumnya baik, mahasiswa merespon positif terhadap pembelajaran dengan model seperti ini. Sebagian besar mahasiswa merasakan sesuatu yang berbeda, siswa dapat mengamati secara mendetail urutan gerakan mulai dari awal pelaksanaan sampai akhir, siswa merasakan pembelajaran yang menyenangkan, santai, dan tidak membosankan karena tidak harus duduk diam, mendengarkan, serta mencatat.

Manfaat yang dirasakan mahasiswa dengan proses komunikasi media sebagai pengantar pesan yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal. Dan secara teknis sumber belajar yang ditayangkan tersirat makna keaktifan sehingga memudahkan terjadinya proses belajar.

Pada tabel 4.13 berikut ini secara terperinci hasil minat siswa terhadap pembelajaran Penjaskes dengan Model *ASSURE*.

Tabel 4.13. Daftar Persentase Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Penjaskes

No	Tahap	Pernyataan			
		1	2	3	4
1	<i>Pretest</i>	51 %	78,38 %	29,73 %	83,78 %
2	<i>Posttest</i>	91,89 %	89,91 %	16,22 %	89,19 %

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa penggunaan media gambar animasi dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam memahami materi tentang Penjaskes. Hal ini dapat terlihat dari hasil yang mencapai posttest 85,71 %. Demikian juga hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada kemampuan memahami materi tentang penjaskes setelah dilaksanakan perlakuan. Dengan demikian media gambar animasi efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar khususnya mata kuliah Penjaskes.

B. Saran

1. Mahasiswa harus dibiasakan melakukan kegiatan melakukan kegiatan reflektif dengan menggunakan media dalam hal ini teknik *model ASSURE* sehingga dapat lebih kreatif, efektif, efisien dan menarik.
2. Karena keterbatasan peneliti, perlakuan dalam penelitian hanya dilaksanakan empat kali sehingga hasil yang dicapai belum maksimal. Olehnya itu disarankan kepada peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneruskan penelitian ini untuk lebih banyak memberikan latihan pada keterampilan yang akan ditingkatkan, sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Achsin, A. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Ujungpandang: IKIP Ujungpandang.
- Ahmadi. 1995. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. dan Zain, A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditia Bakti
- Nasution, S. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rohani, A. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sadiman, S.A 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Tahir, M. 2005. *Media Pendidikan*. Makassar: UVRI
- Universitas Negeri Makassar. 2006. *Tuntunan Penyusun Karya Tulis Ilmiah*. Edisi II Makassar: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.



LEMBAGA PENELITIAN

Menara Pinisi UNM Lt. 10 Jalan A. Pangerang Pettarani, Makassar

Telepon: 869834 - 869854 - 860468 Fax. 868794 - 868879

Laman: www.unm.ac.id Email: lemlitunm@yahoo.co.id

* Puslit Kependudukan dan Lingkungan Hidup

* Puslit Pemberdayaan Perempuan

* Puslit Budaya dan Seni Etnik Sulawesi

* Puslit Makanan Tradisional Gizi dan Kesehatan

* Puslit Pengembangan Ilmu Pendidikan

* Puslit Pemuda dan Olah Raga

**SURAT PERJANJIAN
PELAKSANAAN PENELITIAN PNBP PPs UNM
NOMOR: 1439/UN36.9/PL/2016**

Pada hari ini **Jum'at** tanggal **Lima** bulan **Agustus** tahun **Dua ribu enam belas**, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1 Prof. Dr. H. Jufri, M.Pd

: Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar dalam hal ini bertindak atas nama Perguruan Tinggi Universitas Negeri Makassar, selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**.

2 Prof. Dr. Jasruddin, M.Si

: Direktur PPs Universitas Negeri Makassar dalam hal ini bertindak sebagai Ketua Proyek Pelaksanaan Penelitian PNBP PPs Universitas Negeri Makassar, selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

3 Dr. Joni Muis, M.Pd

: Dosen PPs Universitas Negeri Makassar dalam hal ini bertindak sebagai Ketua Pelaksana Penelitian PNBP PPs Universitas Negeri Makassar, selanjutnya disebut **PIHAK KETIGA**.

Ketiga belah pihak secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu perjanjian pelaksanaan penelitian dengan ketentuan dan syarat-syarat yang diatur dalam pasal-pasal berikut:

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada **PIHAK KEDUA**, dan **PIHAK KEDUA** menerima tugas tersebut untuk mengkoordinir pelaksanaan tugas penelitian dan **PIHAK KETIGA** melaksanakan Penelitian dengan judul:

Peningkatan Minat Terhadap Mata Kuliah Pendidikan Jasmani Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi GIFT

Pasal 2

- (1) **PIHAK KEDUA** memberikan dana penelitian sebagaimana dimaksud pada pasal 1 sebesar **Rp. 27.500.000,- (Dua puluh tujuh juta lima ratus ribu rupiah)** sesuai Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Makassar Nomor: 4687/UN36/LT/2016 tanggal 14 Oktober 2016 yang dibebankan kepada DIPA Universitas Negeri Makassar Nomor : SP DIPA-042.01:2.400964/2016, tanggal 7 Desember 2015..

- (2) Pembayaran biaya penelitian akan dibayarkan secara bertahap ke rekening **PIHAK KETIGA** dengan ketentuan sebagai berikut:
- a) Pembayaran Tahap Pertama sebesar **70%** dari total bantuan dana kegiatan yaitu $70\% \times \text{Rp.27.500.000,-} = \text{Rp.19.250.000,-}$ (*Sembilan belas juta dua ratus lima puluh ribu rupiah*) setelah surat perjanjian pelaksanaan penelitian ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
 - b) Pembayaran Tahap Kedua/Terakhir sebesar **30%** dari total bantuan dana kegiatan yaitu $30\% \times \text{Rp.27.500.000,-} = \text{Rp.8.250.000,-}$ (*Delapan juta dua ratus lima puluh ribu rupiah*) setelah menyerahkan Laporan Lengkap Penelitian ke Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar

Pasal 3

- (1) Dana kegiatan pelaksanaan penelitian PNPB PPs UNM sebagaimana di maksud pada pasal 2 ayat (1,2) dibayarkan kepada **PIHAK KETIGA**:

Nama pada Rekening : JONI MUIS

Nomor Rekening/Bank : 0225-01-061785-50-2 (Bank BRI)

- (2) **PIHAK PERTAMA** tidak bertanggungjawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya sejumlah dana sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) yang disebabkan karena kesalahan **PIHAK KETIGA** dalam menyampaikan data peneliti, nama bank, nomor rekening, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan.
- (3) **PIHAK PERTAMA** berkewajiban mengorganisir dan memfasilitasi:
Seminar penelitian, sesuai fungsi dan peran Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar.

Pasal 4

- (1) Penelitian ini dilaksanakan selama 7 bulan (Mei s.d. Nopember 2016), terhitung dari tanggal yang tercantum dalam surat perjanjian pelaksanaan penelitian.
- (2) Apabila **PIHAK KETIGA** karena satu dan lain hal bermaksud mengubah pelaksanaan lokasi/jangka waktu yang telah disepakati dalam perjanjian ini maka **PIHAK KETIGA** harus mengajukan permohonan tersebut kepada **PIHAK PERTAMA**.
- (3) Perubahan pelaksanaan penelitian hanya dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan lebih dahulu dari **PIHAK PERTAMA**.
- (4) Apabila batas waktu penelitian telah habis sedangkan **PIHAK KETIGA** belum menyerahkan hasil pekerjaan seluruhnya kepada **PIHAK PERTAMA**, maka **PIHAK KETIGA** dikenakan denda sebesar 1‰ (satu permil) setiap hari keterlambatan dihitung dari tanggal jatuh tempo yang ditetapkan dan atau maksimal 5% (lima persen) dari jumlah nilai keseluruhan.
- (5) Apabila **PIHAK KETIGA** tidak dapat memenuhi pekerjaan pelaksanaan tugas penelitian ini sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian sebagaimana yang dimaksud ayat 1 tersebut maka **PIHAK KETIGA** wajib mengembalikan kepada **PIHAK KEDUA** dana penelitian yang diterimanya, untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.

Pasal 5

PIHAK KETIGA berkewajiban untuk:

- (1) Menjamin bahwa judul penelitian sebagaimana disebut pada pasal 1 bukan plagiat atau duplikasi penelitian. Jika ternyata bahwa penelitian yang dilakukan adalah plagiat atau duplikasi dan/atau diperoleh indikasi ketidak jujuran dan itikat yang kurang baik yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah, maka penelitian tersebut dinyatakan batal, dan **PIHAK KETIGA** berkewajiban mengembalikan semua dana yang telah diterima dari **PIHAK KEDUA**, untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara. Di samping itu akan di proses sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.
- (2) Menyampaikan laporan akhir hasil penelitian kepada **PIHAK PERTAMA** sebanyak 3 (tiga) eksemplar bersama dengan artikel Ilmiah dan luaran lainnya sesuai Standar Penulisan Karya Ilmiah yang Terakreditasi dan 1 (satu) buah *soft copy*nya.
- (3) Melaporkan *logbook* dan memaparkan hasil/luaran penelitian pada seminar/workshop penelitian.

Pasal 6

Laporan hasil akhir penelitian yang tersebut pada pasal 5 harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- a. Bentuk/ukuran kertas kuarto.
- b. Warna sampul Coklat Tua dan Cetak Punggung.
- c. Di bawah bagian kulit sampul ditulis:

Di biayai oleh
DIPA Universitas Negeri Makassar
Nomor : SP DIPA-042.01:2.400964/2016, tanggal 7 Desember 2015.
Sesuai Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Makassar
Nomor: 4687/UN36/LT/2016 tanggal 14 Oktober 2016

Pasal 7

Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa:

1. Pembelian barang dan jasa PPN 10% PPh 22, 1,5%
2. Belanja honorarium PPh Pasal 21:
 - a. 5% bagi yang memiliki NPWP untuk golongan III, dan 6% bagi yang tidak memiliki NPWP.
 - b. Untuk golongan IV sebesar 15%.
3. Dan Pajak – Pajak lain sesuai ketentuan yang berlaku.
4. Pajak-pajak tersebut dibayarkan oleh **PIHAK KETIGA** ke Kas Negara sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pasal 8

- (1) Hak Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan program Penelitian tersebut diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.
- (2) Hasil Penugasan Penelitian berupa peralatan dan/atau alat yang dibeli dari kegiatan penelitian ini adalah milik negara yang dapat dihibahkan kepada Lembaga lain melalui Surat Keterangan Hibah.

Pasal 9

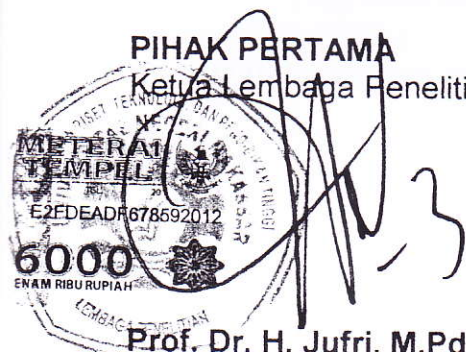
- (1) Apabila terjadi perselisihan antara ketiga belah pihak dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan memilih pengadilan negeri apabila tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah.
- (2) Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini diatur kemudian oleh ketiga belah pihak secara musyawarah.

Pasal 10

Surat perjanjian pelaksanaan penelitian ini dibuat rangkap 4 (empat), dua diantaranya bermaterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan biaya materainya dibebankan kepada **PIHAK KETIGA**.

PIHAK PERTAMA

Ketua Lembaga Penelitian UNM,

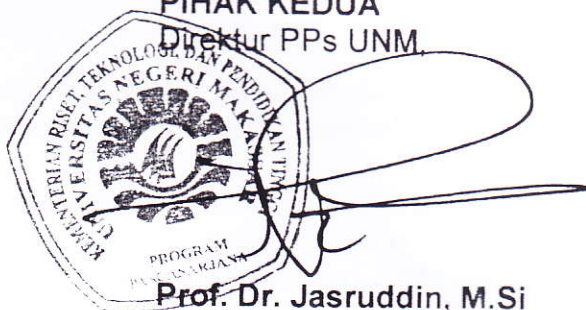


Prof. Dr. H. Jufri, M.Pd

NIP. 19591231 198503 1 016

PIHAK KEDUA

Direktur PPs UNM,



Prof. Dr. Jasruddin, M.Si

NIP. 19641222 199103 1 002

PIHAK KETIGA

Ketua Peneliti,

Dr. Joni Muis, M.Pd.

NIP. 19760510 200501 1 001

Lampiran 1

ANGKET

MINAT TERHADAP MATA KULIAH PENDIDIKAN JASMANI

MELALUI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR ANIMASI GIFT

Nama Mahasiswa :
Kelas/ Semester :
Hari/ Tanggal :

Pengantar :

Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai Anda, jadi berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihan Anda.

Petunjuk :

- 1) Pada angket ini terdapat pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran yang baru selesai kamu pelajari
- 2) Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah. Jawabanmu terhadap satu pernyataan tidak dipengaruhi oleh jawaban dari pernyataan lain.
- 3) Pilihlah jawaban pernyataan dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang dianggap paling sesuai.

Keterangan Pilihan Jawaban:

- 4 : Sangat Setuju
- 3 : Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 1 : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan			
		4	3	2	1
A	Aspek Kreatif				
1	Media pembelajaran dapat membuat peserta didik berfikir kritis.				
2	Media pembelajaran ini dapat mengembangkan potensi peserta didik.				
3	Media pembelajaran ini dapat menyelesaikan masalah dari segala arah.				
4	Latihan-latihan yang ada dalam media pembelajaran ini menantang				
5	Evaluasi yang ada dalam media pembelajaran ini menantang				
6	Media pembelajaran dapat menghidupkan				

	suasana belajar peserta didik.				
7	Masalah yang diberikan dalam media pembelajaran ini.				
8	Masalah yang ada dalam media pembelajaran ini menggunakan beragam sumber untuk mengatasinya.				
9	Media pembelajaran ini menimbulkan inspirasi Ananda dalam pemecahan masalah.				
10	Media pembelajaran ini membantu Ananda dalam proses pembelajaran.				
11	Media pembelajaran ini sudah ada sebelumnya				
B	Aspek Efektif				
12	Materi pelajaran pada media diuraikan secara rinci.				
13	Materi pelajaran pada media diuraikan secara sistematis.				
14	Materi pelajaran pada media diuraikan dari yang mudah ke yang sukar.				
15	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
16	Media pembelajaran ini mampu menyajikan semua komponen dengan jelas.				
17	Media pembelajaran ini dilengkapi dengan contoh-contoh.				
18	Materi media pembelajaran ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari.				
19	Media pembelajaran ini mengaitkan dengan perkembangan teknologi yang sedang terjadi.				
C	Aspek Efisien				
20	Media pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas belajar Ananda.				
21	Media pembelajaran ini Ananda bisa menguasai materi pembelajaran secara cepat.				
22	Media pembelajaran ini mempermudah Ananda memahami materi pelajaran tanpa sumber lain.				
23	Media pembelajaran ini bisa meningkatkan prestasi Ananda.				
D	Aspek Menarik				
24	Media pembelajaran ini membuat Ananda termotivasi untuk mempelajarinya.				
25	Media pembelajaran ini menumbuhkan rasa ingin tahu Ananda.				

26	Media pembelajaran ini dapat membantu Ananda mengaitkan konsep dengan realita (gerakan sebenarnya).				
E	Aspek Interaktif				
27	Tampilan menu utama pada media memudahkan ananda untuk menggunakan media.				
28	Jumlah pilihan menu utama pada media sudah sesuai dengan kebutuhan.				
29	Tampilan menu utama pada media ini sudah lengkap.				
30	Tata letak menu pilihan pada media sudah tertata dengan baik.				
31	Isi tampilan pada media sudah sesuai dengan menu pilihan.				
32	Tampilan menu utama sudah menarik.				
33	Gambar yang ditampilkan pada media memudahkan anda untuk memahami materi? Penggunaan font dalam media mudah untuk dibaca.				
34	Motivasi pada media dapat meningkatkan motivasi belajar ananda.				
35	Media yang digunakan melibatkan interaksi antara ananda dan media.				
36	Informasi yang terdapat dalam media sudah dijelaskan secara lengkap				
37	Bahasa yang digunakan dalam media sudah menggambarkan kepadatan ide.				
38	Penulisan istilah-istilah Penjaskes dalam media mudah dipahami.				
39	Peristiwa-peristiwa yang dihubungkan dengan konsep Penjaskes sudah diilustrasikan dengan baik				

Lampiran 2

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Mahasiswa Siklus I

No	Fase	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Analisis pebelajar	<ul style="list-style-type: none"> - Karakteristik pebelajar sudah menyelesaikan materi gerakan teknik dasar - Membutuhkan pengetahuan awal yang telah diperoleh tentang gerakan teknik dasar - Membutuhkan perangkat media LCD 				
2	Menentukan standar dan tujuan	<ul style="list-style-type: none"> - Setelah melakukan pembelajaran mampu mengoperasikan media animasi berbasis gift - Menggunakan informasi pengetahuan untuk pengetahuan baru 				
3	Memilih strategi, teknologi, media dan materi	<ul style="list-style-type: none"> - Mendemonstrasikan materi penjas dengan gambar animasi - Memilih gambar animasi berbasis gift - Menyediakan bahan ajar sesuai dengan topik materi 				
4	Menggunakan teknologi media dan materi	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan gambar animasi karikatur berbasis gift - Mengamati media animasi yang ditayangkan - Mencetak informasi materi 				
5	Mengharuskan partisipasi pebelajar	<ul style="list-style-type: none"> - Kerjasama kelompok dalam menyelesaikan tugas - Berkompetisi dengan kelompok lain - Menganalisis rangkaian gerak pada tayangan 				
6	Mengevaluasi dan merevisi	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran - Megelola informasi pada tahap pemilihan media 				

		- Praktek materi penjas yang sudah ditayangkan melalui LCD				
		Jumlah	-	-	-	-
		Persentase	65,00 %			

Keterangan :

- Skor 1 : Kurang Sekali
- Skor 2 : Kurang
- Skor 3 : Baik
- Skor 4 : Sangat Baik

Parepare, Oktober 2016
Kolaborator ,

.....
NIP

Lampiran 3

OBSERVASI AKTIVITAS DOSEN

Nama Instansi : Universitas Negeri Makassar

Mata Pelajaran : Penjaskes

Nama Dosen :

Kelas : C.10

Tanggal/Pukul :/.....

KD :

Petunjuk :

Berilah tanda centang (V) ada kolom yang sesuai dengan penilaian Saudara !

NO	ASPEK PENILAIAN	YA	TIDAK
I	Kegiatan Belajar Mengajar		
	A. Pendahuluan :		
	1. Mengkaitkan pelajaran sekarang dengan pelajaran sebelumnya		
	2. Menyampaikan KD dan Indikator		
	3. Memotivasi Mahasiswa		
	B. Kegiatan Inti :		
	1. Memberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran		
	2. Mengorganisasikan Mahasiswa dalam kelompok-kelompok		
	3. Membimbing Mahasiswa		
	4. Memberikan umpan balik		
	5. Memberikan penghargaan		
	C. Penutup :		
	1. Memberikan kesimpulan dan penguataan		
	2. Melaksanakan evaluasi		
II	Suasana Kelas		
	1. Mahasiswa antusias		
	2. Guru antusias		
	Sesuai alokasi waktu		

Komentar :

.....

.....

.....

.....

.....

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Parepare, Oktober 2016
Kolaborator,

.....
NIP.

Lampiran 4

Rekapitulasi Angket Minat Mahasiswa
Terhadap Pembelajaran Penjaskes
Pretest

No	Nama	Pernyataan															
		1				2				3				4			
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
1		√				√				√				√			
2			√			√						√			√		
3			√				√					√		√			
4		√				√				√				√			
5			√			√					√				√		
6		√				√				√				√			
7				√		√					√				√		
8		√					√				√			√			
9			√			√				√					√		
10		√				√					√				√		
11				√		√				√				√			
12		√				√					√			√			
13			√			√					√			√			
14		√					√			√					√		
15		√					√				√			√			
16		√				√					√				√		
17		√					√			√				√			
18		√				√				√				√			
19			√				√				√				√		
20		√				√				√				√			
21		√				√					√					√	
22		√					√					√			√		
23			√				√				√			√			
24		√					√			√						√	
25		√				√						√		√			
26		√						√			√			√			
27			√				√						1		√		
28		√						√			√			√			
29			√				√			√				√			

30			√					√				√				√	
31				√			√				√			√			
32					√				√				√		√		
33				√		√					√			√			
34				√				√			√				√		
35			√				√				√			√			
		51	31	11	6	46	40	11	3	31	49	14	6	57	34	9	0

Lampiran 5

Rekapitulasi Angket Minat Mahasiswa
Terhadap Pembelajaran Penjaskes
Postest

No	Nama	Pengamatan															
		1				2				3				4			
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	S
1		√				√				√				√			
2		√				√				√				√			
3		√					√			√				√			
4		√				√				√				√			
5			√			√					√			√			
6		√				√				√				√			
7				√		√					√				√		
8		√					√				√			√			
9		√				√				√				√			
10		√				√					√				√		
11		√				√				√				√			
12		√				√					√			√			
13			√			√					√			√			
14		√				√				√					√		
15		√				√					√			√			
16		√				√					√				√		
17		√					√			√				√			
18		√				√				√				√			
19			√				√				√			√			
20		√				√				√				√			
21		√				√				√				√			
22		√				√				√					√		
23			√			√					√			√			
24		√					√			√				√			
25		√				√				√				√			
26		√				√				√				√			
27			√				√			√				√			
28		√				√					√			√			
29		√					√			√				√			

30			√			√				√				√			
31		√				√				√				√			
32		√				√				√				√			
33		√				√						√		√			
34		√				√				√						√	
35			√				√			√				√			
Jumlah	27	7	1	0	25	10	0	0	0	22	12	1	0	29	6	0	0
Persentase (%)	77	20	3	0	71	29	0	0	0	63	34	3	0	83	17	0	0

Persentase Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Penjaskes

No	Tahap	Pernyataan			
		1	2	3	4
1	Pretest	51 %	78,38 %	29,73 %	83,78 %
2	Posttest	91,89 %	89,91 %	16,22 %	89,19 %